

# Multimedia Service Design

Coping with Uncertainty in a Location-Based Game

52041810 이승재

## Table of Contents

서론

본론①

본론②

본론③

결론

# Table of Contents

1. 서론

2. 본론① - Can You See Me Now?

3. 본론② - 게임 진행 방식

4. 본론③ - 불확실성

5. 결론

## Table of Contents

서론

본론①

본론②

본론③

결론

# 서 론

Location-based game

- 새로운 형태의 게임 산업
- 발전가능성의 광고양상

Location-based game 의 초창기 모델

- Alive, Bot Fighter
- UnwiredFactory, BattleMachine

Mobile mixed-reality 게임에서의 불확실성에 초점  
Mixed Reality Laboratory 와 Blast Theory의 합작품

## Table of Contents

서론

본론①

본론②

본론③

결론

# 본론 ①

## Can You See Me Now? (CYSMN)

- 게임 형식상 공공예술
- 지역-기반을 적용하는 연구의 원동력

## CYSMN 의 컨셉

- 추격
- 3명의 Runner, 15명의 온라인 플레이어

## Table of Contents

서론

본론①

본론②

본론③

결론

## 본 론 ②

게임 진행 방식

온라인 플레이어의 경우

- CYSMN의 웹페이지에서 시작
- 도시의 배치, 주요건물 윤곽 묘사(세세한 부분은 표현 안됨)
- Runner의 시야 반경 5m 이내이면 탈락
- 자신을 아바타로 표현, Runner는 빨간색 표시
- 줌, 아웃으로 맵 전체 확인 가능

## Table of Contents

서론

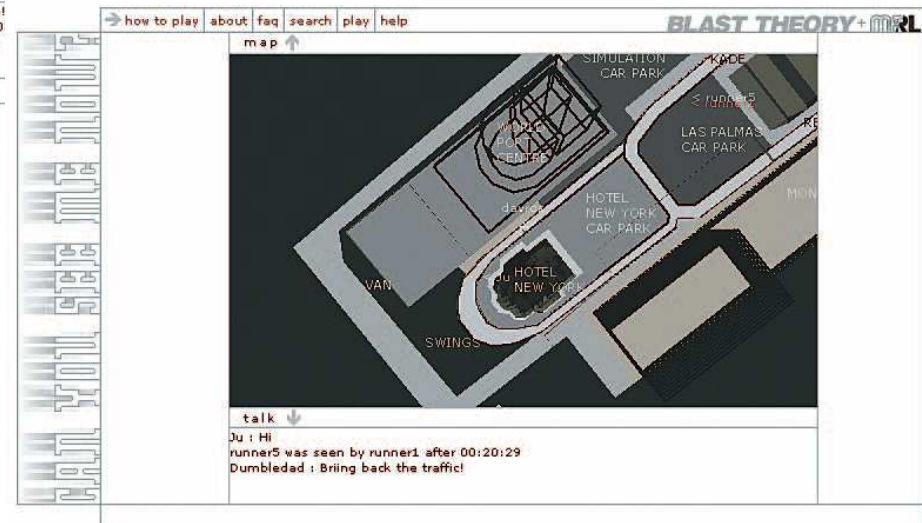
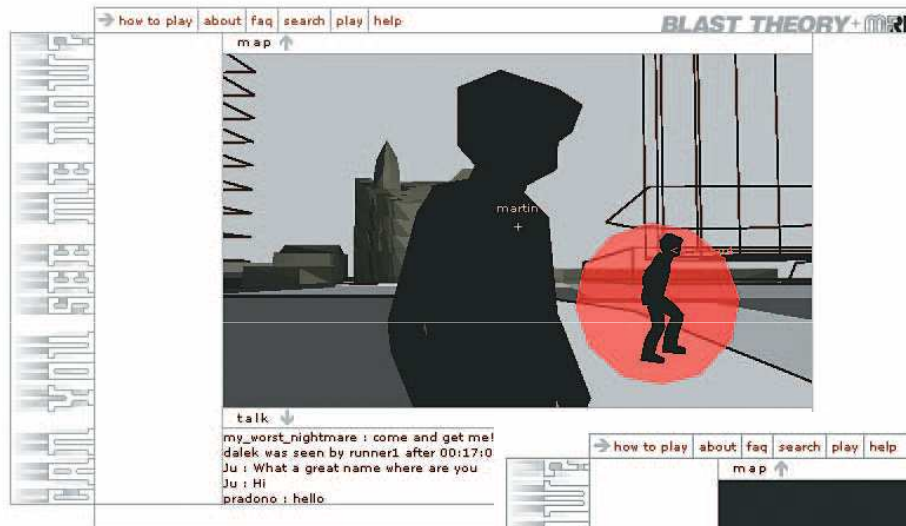
본론①

본론②

본론③

결론

# 본론 ②



## Table of Contents

서론

본론①

본론②

본론③

결론

## 본론 ②

게임 진행 방식

Runner의 경우

- 다른 플레이어와 Runner의 위치 탐지 가능
- walkie-talkies로 의사소통 가능
- Runner의 상태, 체력 파악 가능
- 모두 Runner의 재킷 안에 탑재
- 디지털카메라 소유



## Table of Contents

서론

본론①

본론②

본론③

결론

## 본론 ②

### Runner의 인터페이스

- 작은 스크린으로 전체지도 및 현재위치 파악





## Table of Contents

서론

본론①

본론②

**본론③**

결론

# 본 론 ③

불확실성의 원인 (가장 큰 두 가지 요소)

GPS

- 높은 에러율에 따라 심한 위치 변화

802.11b 네트워크의 사용

- 의사소통 간 에러
- 음파간섭
- 주요 장비의 에러
- 인터넷 지연

## Table of Contents

서론

본론①

본론②

**본론③**

결론

# 본 론 ③

CYSMN 에서의 불확실성

- Runner가 갑자기 나타남, 사라짐, 점프(GPS의 불안)
- 게임에 접속하지 않고 walkie-talkie채널로 대화
- GPS문제를 풀어낼 수 있는 방법 연구

## Table of Contents

서론

본론①

본론②

**본론③**

결론

# 본론 ③

불확실성을 다루기 위한 전략

- 게임 참여자들에게 영향
- 불확실성 판단 → 더 좋은 장비 개발  
→ 불가능 인식 → 결론(2가지)
- 결론(2가지): 불확실성을 숨기거나 공개

## Table of Contents

서론

본론①

본론②

**본론③**

결론

# 본론 ③

불확실성을 숨기는 경우

- 위치상 불확실한 상황이 일어나는 것 방지  
→ 갑작스런 이동 초래
- 플레이어가 Runner를 본 순간 애니메이션 실행
- 오디오 사용
- CYSMN의 전체적인 구조

## Table of Contents

서론

본론①

본론②

**본론③**

결론

# 본 론 ③

불확실성을 공개하는 경우

- PDA인터페이스에 예상 가능한 GPS오류 제공
- 불확실성이 어떻게 일어나는지에 대해 알려줌

## Table of Contents

서론

본론①

본론②

본론③

결론

# 결론

## 불확실성의 공개 여부

- 게임과 예술 목적 : 숨겨야 함
- 불확실성에 대해 결정을 내리기 위한 목적 : 공개해야 함
- CYSNM의 경우 : 두 가지 경우 모두 받아들임
- Uncle Roy All Around You에 적용
- 802.11b → General Packet Radio Service
- GPS → implied location from map